

樹德科技大學跨院系「電競產業管理」學分學程設置計畫書

106年4月26日105學年度第2學期校課程會議通過

106年6月7日105學年度第2學期第2次教務會議通過

設置宗旨	本學分學程之目的為培養電競產業管理方面之相關人才，使學生對此方面之技術有專精之認識，同時建立跨院系合作的專題研究團隊，冀望從電子競技實務操作經驗與技術等重要產業面切入，培育與創造電競產業人才。			
學分學程名稱	電競產業管理			
學分學程設置單位	資訊管理系			
其他參與教學單位	動畫與遊戲設計系、藝術管理與藝術經紀學位學程			
課程規劃及學分數	參與本學程的同學必須修讀至少 18 學分課程(含必修 9 學分)，其中外系學分數需達 2 學分(含)以上，方可取得本學程資格。			
課程名稱	課程代碼	學分數	開課單位	備註
程式設計 I	IMU07302	1	資管系	選修
程式設計 II	IMU07402	1	資管系	選修
程式設計 III	IMU18201	1	資管系	選修
電競產業管理概論	IMU25501	3	資管系	必修
電競產業管理理論與實務 I	IMU25601	3	資管系	必修
電競產業管理理論與實務 II	IMU25701	3	資管系	必修
資料庫	IMU08301	3	資管系	選修
大數據分析	IMU24801	3	資管系	選修
行銷企劃實務	IMU23501	3	資管系	選修
多元網路行銷實務	IMU24201	3	資管系	選修
設計概論	DGU14002	2	動遊系	選修
動畫與遊戲設計 I	DGU15801/02	3	動遊系	選修
動畫與遊戲設計 II	DGU15901/02	3	動遊系	選修
展場規劃與管理	AMU60402	2	藝管學程	選修
文宣設計	AMU21801	2	藝管學程	選修
媒體與公關	AMU02401	2	藝管學程	選修

學程設置單位連絡分機：3002